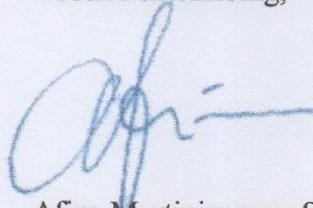
SINDONG, INOVASI STRATEGI REVITALISASI DONGENG RAKYAT SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER, PELESTARIAN DAN PEMERTAHANAN IDENTITAS BUDAYA BANGSA DI ERA DIGITAL

Disusun Oleh:

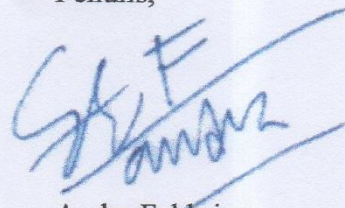
ANDRA FAKHRIAN

30801400160

JURUSAN SASTRA INGGRIS

FAKULTAS BAHASA DAN ILMUKOMUNIKASI

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Karya Tulis : *SINDONG*, Inovasi Strategi Revitalisasi Dongeng Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter, Pelestarian dan Pemertahanan Identitas Budaya Banga di Era Digital
2. Nama Lengkap : Andra Fakhrian
3. NIM : 30801400160

Semarang, 4 Mei 2017

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,

Afina Murtiningrum, SS., MA
NIDN. 0609037903

Penulis,

Andra Fakhrian
NIM. 30801400160

Mengetahui,
Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan,

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG

Sarjuni, S.Ag., M.Hum
NIK. 211 596 009

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis dengan judul: *Sindong*, Inovasi Strategi Revitalisasi Dongeng Rakyat sebagai Sarana Pendidikan Karakter, Pelestarian Budaya dan Pemertahanan Identitas Budaya Bangsa di Era Digital. Karya Tulis ini disusun sebagai salah satu syarat Lomba Mahasiswa Berprestasi (MAWAPRES) pada tingkat Nasional tahun 2017. Banyak hambatan dan kesulitan yang menyertai penulis selama penyusunan karya tulis ini, namun berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kopertis Wilayah VI yang mendukung sepenuhnya pencalonan Mawapres Nasional 2017
2. Bapak Anis Malik Thoha, LC., Ph.D. selaku Rektor UNISSULA
3. Bapak Sarjuni, M.Hum. selaku Wakil Rektor III UNISSULA
4. Hartono, S.S, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi (FBIK) UNISSULA
5. Ibu Tri Wikaningrum, S.E., M.Si, Ibu Nuzulia, M,Si., beserta semua tim dari Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKA) UNISSULA atas semua dukungan, dan arahan dalam penyelesaian karya tulis ini.
6. Ibu Destary Praptawati, M.Hum selaku Ketua Prodi Sastra Inggris FBIK UNISSULA yang telah banyak memotivasi dan menfasilitasi penyelesaian karya tulis ini.
7. Ibu Afina Murtiningrum, MA., MM., Ibu Nur Ekaningsih, M.Pd, Ibu Idha Nurhamidah, M.Hum, Ibu Riana Permatasari, MA., M.Pd, dan semua dosen yang telah terlibat dalam penyelesaian karya tulis ini.
8. Teman-teman Sastra Inggris angkatan 2014 yang terus mendukung dan membantu dengan segala upaya agar karya tulis ini menjadi lebih bermakna.
9. Semua pihak baik secara pribadi maupun kelompok yang telah membantu terselesaikannya karya tulis ini.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam pembuatan karya tulis ini, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik atau saran yang membangun untuk perbaikan karya tulis selanjutnya. Semoga karya tulis ini bermanfaat.

Semarang,   April 2017

Penulis

SUMMARY

Literally, the Indonesian traditional culture in many cases has been in danger of extinction due to the existence of popular culture in this digital era. The status quo shows that children prefer to watch Disney's movies such as *Beauty and the Beast*, *Maleficent*, *Frozen* and et cetera, which are the products of popular culture, rather than read Indonesian folktales stories such as *Sangkuriang*, *Maling Kundang* and so on. This also implicitly acts as the precursor to the extinction of the Indonesian traditional culture. Moreover, in relation to technology, the number of children who love to use gadget is increasing. In fact, the growth in the children users of gadget is in line with the growth of child abuse. A high number of online crime carried out by children has reached alarming levels. *Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia* (KPAI) mentioned that every year more than thousands of children become victims of online crime. In details, the children who as the victims of online pornography are 28%, 21% of online child pornography, 20% of child prostitution online, 15% of porn CD object and 11% child online sexual abuse. Based on the problem, the need of character education is considered to be an urgent matter. One of the efforts to teach character education is by revitalizing folktales in gadget. Indonesian folktales are rich in moral values and wisdom, and children can easily learn about their culture and their roles in the society. This study examines how *Sindong, an* android-based application, can be an innovative strategy for character education, cultural preservation, and cultural identity maintenance in digital era. *Sindong* is a medium for revitalizing Indonesian traditional folktales. Revitalization means changing the genre of the text from narrative text into persuasive text, and digitalizing the text of the folktale into an application in gadget so that it can be easily downloaded by children. A questionnaire was used to collect data about the use of folktales revitalization in teaching character education, cultural preservation, and cultural identity maintenance in digital era. The questionnaire examined the children's knowledge of Indonesian folktales and children's understanding of the moral values by providing questions dealing with character education and cultural identity. The preliminary results of this study shows that *Sindong*, a folktales application, can be a medium to instill character education, preserve culture and maintain the cultural identity in this digital era. The study concludes that *Sindong*,

(Si Pendongeng) is an innovative folktales application with some new features resulting in interactive and communicative application for children to understand the moral values. This self-learning method of application aims as a medium to prevent internet-related child abuse in facing the negative effects of this internet era. It can also be drawn that *Sindong* is one of the efforts to save the Indonesian culture that are going to extinction in the midst of the challenges and need to be revitalized. The impacts of the mixing cultures in this multicultural country seem to undermine the Indonesian cultural heritages. Some the Indonesian cultural heritages including traditional folktales have been extinct due to the bad influence of western cultural influence. The positive values on Indonesia folktales to children needed to be revitalized, and one of the ways is by using persuasive writing. Therefore, the writer provides suggestion for creating similar applications using persuasive writing models. The next recommendation is the need for the legal protection on the Indonesian cultural heritage issued by the government. In the education sector, government should develop and provide programs such as training and workshop on digitization and preservation on Indonesian traditional cultures and heritages or creating school curriculum in relation to Indonesian traditional cultures at all levels of education.

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revitalisasi dongeng merupakan salah satu strategi yang dilakukan untuk pemertahanan identitas budaya bangsa yang sudah mulai luntur ditengah ancaman banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia di era digital ini. Dongengrakyat merupakan rekam jejak para leluhur yang merupakan sebuah warisan budaya yang tak ternilai harganya, yang selama ini terabaikan. Padahal, dongengmemiliki nilai strategis sebagai arena perjuangan bagi masyarakat Indonesia untuk mempertahankan identitas budayanya. Cerita yang termuat dalam dongengsejatinya tidak sekedar merupakan rangkaian cerita melainkan juga mengandung nilai-nilai kearifan dan pengetahuan tentang budaya bangsa yang beraneka ragam dan telah mengakar dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Akan tetapi, keanekaragaman budaya yang syarat dengan nilai-nilai di dalamnya justruterancam keeksistensiannya, padahal nilai-nilai budaya yang merupakan cerminan dari identitas bangsa merupakan salah satu alat pemersatu bangsa yang harus dilestarikan untuk menuju kedaulatan budaya.

Kemajuan teknologi tidak hanya menghadirkan peluang tetapi juga ancaman. Banyak dari budaya asingtersebut tidak sesuai dengan akar tradisi bangsa dan telah mengikis nilai-nilai tradisi budaya Indonesia. Kehadiran budaya asing yang akhirnya menjadi budaya populer telah menjelma menjadi sejenis penjajahan budaya (*cultural Imperialism)* yang mengancam budaya asli masyarakat Indonesia. Masuknya budaya asing ke dalam negeri melalui kemajuan teknologi telah mengubah apresiasi dan persepsi masyarakat Indonesia khususnya anak-anak secara signifikan.

Kemajuan teknologi yang telah membuka akses informasi tanpa batas dan masuknya budaya-budaya asing juga telah memapar anak-anak Indonesia dengan kriminalitas. “Internet mendorong angka kejahatan online terhadap anak

semakin tinggi dan semakin cepat,” ungkap Maria Advianti, Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) di acara peringatan Hari Internet Aman Sedunia (http://tekno.liputan6.com). Menurut data yang dipublikasikan KPAI, sejak tahun 2011 hingga 2014, jumlah anak korban pornografi dan kejahatan online di Indonesia telah mencapai jumlah 1.022 anak.

Dari segi budaya, cerita-cerita dongeng dari luar, baik berbentuk animasi maupun versi manusia yang banyak mengandung nilai-nilai konsumerisme dan materialisme tumbuh semakin popular dan ditonton ribuan anak Indonesia. Hal ini merupakan fakta adanya ancaman bagi pelestarian budaya Indonesia. Cerita *Maleficent, Snow White, Beauty and The Beast* dan *Frozen* lebih dikenal oleh anak-anak daripada cerita Sangkuring, Timun Mas dan lain-lain yang banyak mengandung nilai-nilai luhur masyarakat Indonesia.

Untuk mengembalikan nilai-nilai arif yang terkandung dalam dongeng rakyat dalam kehidupan anak-anak Indonesia, anak-anak perlu lebih sering didongengkan atau diperdengarkan cerita dongeng rakyat Indonesia. Akan tetapi, anak-anak sekarang ini lebih tertarik dengan gawai yang mempunyai beragam fitur dan keunikannya sehingga yang bisa lebih menarik perhatian anak. Apabila dongeng-dongeng rakyat Nusantara hanya disajikan apa adanya seperti yang dijumpai selama ini, sebagaimana penyampaian dongeng sebagai pengantar tidur, maka dongeng-dongeng tersebut akan ditinggalkan oleh anak-anak Indonesia karena metode mendongeng yang tidak mengasyikkan. Padahal, dongeng memiliki berbagai manfaat untuk mendidik anak, seperti yang dipaparkan oleh Al-Qudsy, Nurhidayah, dan Nur’ain (2010) diantaranya yaitu: (1) dapat mengembangkan daya imajinasi anak, (2) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini, (3) penumbuh dan pengembang nilai-nilai moral dalam diri anak, (4) pembentuk karakter positif dalam diri anak, (5) merangsang rasa ingin tahu anak, (7) penumbuh dan mengembangkan minat baca pada anak dan lain-lain.

Terkait dengan ketertarikan anak dengan gawai yang mempunyai beragam fitur dan keunikan di era digital ini merupakan efek dari adanya kemajuan terknologi. Kemajuan teknologi adalah keniscayaan, di mana anak-anak di usia 10-12 tahun tidak dapat dilepaskan dari media elektronik dalam kehidupannya sehari-hari. Data

menunjukkan bahwa pengguna aktif internet di Indonesia yang berasal dari golongan anak-anak mencapai 30 juta (https://kominfo.go.id). Selain menjadi jumlah pengguna aktif internet yang sangat besar, anak-anak pada usia pertumbuhan juga sangat cepat menyerap informasi dan mudah terpengaruh oleh perkembangan yang ada, salah satunya media elektronik (Veronica, dkk. 2015).Cepatnya anak-anak menyerap informasi membuat mereka mudah terbawa arus dan mudah mengikuti segala sesuatu yang menjadi tren di masyarakat.

Upaya-upaya serius perlu dilakukan agar anak-anak Indonesia dapat kembali mencintai dan mengapresiasi karya agung kebudayaan Indonesia dan sekaligus membentengi mereka dari upaya-upaya dominasi budaya asing yang masuk bersamaan dengan kemajuan teknologi khususnya internet. Tanpa adanya suatu strategi atau upaya yang serius maka dapat dipastikan bahwa dongeng rakyat yang banyak tersebar di berbagai kelompok masyarakat akan punah. Kita khawatir generasi Indonesia di masa datang tidak lagi mengenal karakter-karakter yang mencerminkan keluhuran budaya kita yang tersajikan dalam bentuk dongeng-dongeng rakyat.

Salah satu strategi inovasi yang dapat dilakukan adalah melalui upaya revitalisasi cerita dongeng rakyat dengan pembuatan aplikasi berbasis android yang bernama *Sindong*. Revitalisasi dilakukan dengan merubah visualisasi dan media penyampaian dongeng tersebut. Dongeng rakyat pada umumnya diceritakan secara lisan turun temurun atau diceritakan melalui buku cerita yang minim ilustrasi. Aspek inilah yang akan diubah agar menarik minat anak-anak. Aspek inovasi lainnya adalahdengan adanya penambahan audio visual sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan era digital saat ini. Jika pada umumnya aplikasi dongeng yang tersedia di aplikasi seperti *Play Store*android hanya menyajikan cerita dan gambar yang dikemas dalam model penulisan naratif, pada aplikasi yang bernama *Sindong*tersebut cerita-cerita dongeng yang dipilih telah di dekonstruksi menjadi karangan persuasif, dengan adanya penambahan audio dan visual grafis animasi untuk mendukung pengilustrasian cerita dan memberikan penekanan pada pesan-pesan moral yang ditujukan sebagai pendidikan karakter.

Interaksi anak-anak dalam media ini akan mampu menarik perhatian dan minat anak-anak untuk mengetahui cerita dongeng rakyat dan pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Hal ini akan membawa perubahan sifat kearah yang positif terhadap karakter anak-anak. Dengan demikian, melestarikan dongeng rakyat melalui revitalisasi gaya tulisan persuasif dan digitalisasi akan memperkuat tersampaikannya pesan-pesan moral yang akan menjadi identitas atau jati diri bangsa yang pada akhirnya akan menuju kepada kedaulatan budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan makalah karya ilmiah ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah esensi pendidikan karakter dapat terealisasikan melalui inovasi strategi revitalisasi dongeng rakyat melalui aplikasi android bernama *Sindong*?
2. Bagaimanakah esensi pelestarian budaya dapat terealisasikan melalui inovasi strategi revitalisasi dongeng rakyat melalui aplikasi android bernama *Sindong*?
3. Bagaimanakah esensi pemertahanan identitas budaya dapat terealisasikan melalui inovasi strategi revitalisasi dongeng rakyat melalui aplikasi android bernama *Sindong*?

1.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan karya ilmiah ini adalah:

1. Untuk memaparkan *Sindong*, suatu aplikasi berbasis android sebagai suatu inovasi strategi revitalisasi dongeng rakyat yang interaktif dan komunikatif dengan model penulisan persuasif.
2. Untuk memaparkan suatu inovasi strategi dalam merevitalisasi dongeng rakyat melalui aplikasi *Sindong* sebagai sarana pendidikan karakter anak, serta sebagai strategi dalam pelestarian dan pemertahanan identitas budaya.

1.4 Manfaat Penulisan

Manfaat yang dapat diperoleh penulis dari penulisan kajian karya ilmiah ini yaitu:

1. Melatih penulis untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis yang efektif, secara jelas dan sistematis.
2. Sebagai bahan acuan/penelitian pendahuluan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Metode Penyusunan

Data yang digunakan dalam penulisan makalah ini merupakan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari *e-book* dongeng anak dalam versi naratif, sedangkan data sekunder didapatkan dengan cara studi pustaka dari berbagai sumber. Prosedur penulis dalam karya tulis ini mengadopsi prosedur yang dijabarkan oleh Burn (2010), sebagai berikut:

1.5.1 Teknik Pengumpulan data

Data yang digunakan dalam penulisan makalah ini merupakan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari *e-book* dongeng anak dalam versi naratif, sedangkan data sekunder didapatkan dengan cara studi pustaka dari berbagai sumber yakni: jurnal nasional dan Internasional terkait dalam bidang penulisan persuasif, dongeng, pendidikan karakter, dan identitas budaya.

1.5.2. Pengelompokkan Data

Penulis mengelompokkan data berdasarkan tema yang meliputi: pengaruh buruk dari *popular culture*, dongeng, penulisan persuasif, dan identitas budaya.

1.5.3. Menginterpretasi Makna

Penulis menginterpretasi makna dari data primer dan sekunder yang meliputi: menganalisa nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dongeng rakyat, dan menggali unsur budaya yang tercerminkan di dalamnya, menelaah adegan-adegan di dalam dongeng yang merefleksikan esensi nilai pendidikan karakter. Sehingga, penulis menyimpulkan bahwa dalam merevitalisasi cerita dongeng sebagai media untuk pendidikan karakter, melestarikan dan mempertahankan kedaulatan budaya dibutuhkannya sebuah inovasi untuk merealisasikan gagasan ini menjadi sebuah media yang interaktif, komunikatif dan sesuai dengan era sekarang ini.

1.5.4. Merancang Sebuah Aplikasi Bernama *Sindong* (Si Pendongeng)

Penulis dibantu oleh tim IT untuk melakukan digitaliasi dari cerita dongeng yang telah direvitalisasi. Penulis memberikan kuisioner kepada beberapa ahli dibidang sastra dan IT untuk memberikan saran terhadap detail, dan keunggulan aplikasi *Sindong*.

1.5.5. Mengolah Data

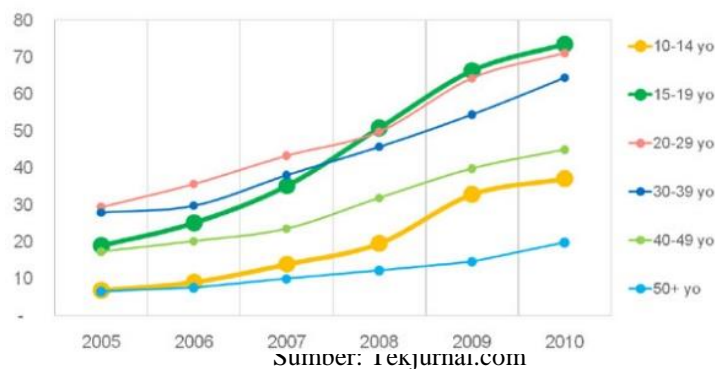
Penulis mengambil kesimpulan dari berbagai sumber pustaka.

BAB 2
TELAAH PUSTAKA

Karya ilmiah ini disusun berlandaskan pada berbagai teori yang memungkinkan tujuan penulisan dapat tercapai. Teori-teori tersebut menjadi dasar yang membangun penelitian dengan memberikan definisi dan penjabaran yang diperlukan dalam pelaksanaan penulisan karya ilmiah ini. Berikut landasan teori tersebut.

2.1. Sindong, Aplikasi Dongeng Anak Berbasis Android

Berdasarkan fakta-fakta yang didapatkan menjelaskan bahwa di era digital ini anak-anak cenderung memilih untuk bermain dengan gawai disetiap harinya. Jumlah anak-anak pengguna gawaidi Indonesia per tahunnya mengalami kenaikan yang signifikan. Grafik garis di bawah ini menunjukkan tentang kenaikan angka pengguna *gawai* anak-anak setiap tahunnya.

Sumber: Tekjurnal.com

Grafik garis ini memperlihatkan angka pengguna *gawai* dalam kelompok anak-anak di usia 10-14 tahun dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada tahun 2005, pengguna *gawai* anak-anak masih diangka paling rendah dari jumlah keseluruhan pengguna kelompok usia lain. Pada tahun 2008 angka tersebut mengalami kenaikan signifikan dibanding sebelumnya. Dari tahun ke

tahun jumlah pengguna *gawai*anak-anak Indonesia tidak pernah mengalami penurunan.

Berkaitan dengan gawai yang menarik minat anak-anak dikarenakan banyaknya fitur dan aplikasinya, aplikasi dongeng nusantara yang tersedia di *play store*saat ini hanya menampilkan gambar dan cerita dengan menggunakan model tulisan naratif sehingga tidak semua anak dapat menikmati tulisan tersebut karena anak-anak dipaksa untuk membaca dongeng sendiri, dan memahaminya, atau hanya sekedar mengetahui ceritanya saja tanpa mengetahui dan menyadari pesan tersirat di dalam cerita. Aplikasi yang tersedia saat ini hanya dilengkapi dengan gambar dan tulisan yang berlembar-lembar panjangnya.

Di era yang serba digital ini, perlu dilakukan pengubahan dan penambahan dalam aplikasi dongeng android agar anak-anak semakin suka dengan cerita dongeng rakyat Indonesia. Oleh karena itu, dibuatlah inovasi berupa aplikasi dongeng android bernama *Sindong*, yang memiliki beberapa fitur baru, kekinian, dan cocok untuk anak-anak di era sekarang yang cenderung menyukai efek visualisasi serta audio**.** Aplikasi ini akan mengilustrasikan kisah-kisah cerita rakyat dengan ilustrasi visual yang lucu, kaya warna, dan menarik. Selain itu juga ditambahkan musik yang menghibur dan menyenangkan, serta *audio* yang bersifat persuasif yang berbicara selama cerita berlangsung, dimana *audio* ini bertujuan agar anak tidak hanya berkomunikasi satu arah dengan *android* itu sendiri, melainkan *android* juga dapat 'mengajak' anak berbicara dan 'berinteraksi', sehingga terjalin komunikasi dua arah. *Audio* persuasif ini akan memberikan pesan moral serta pengetahuan-pengetahuan baru yang didapatkan anak melalui apa yang sedang karakter lakukan dalam cerita rakyat yang sedang berlangsung.

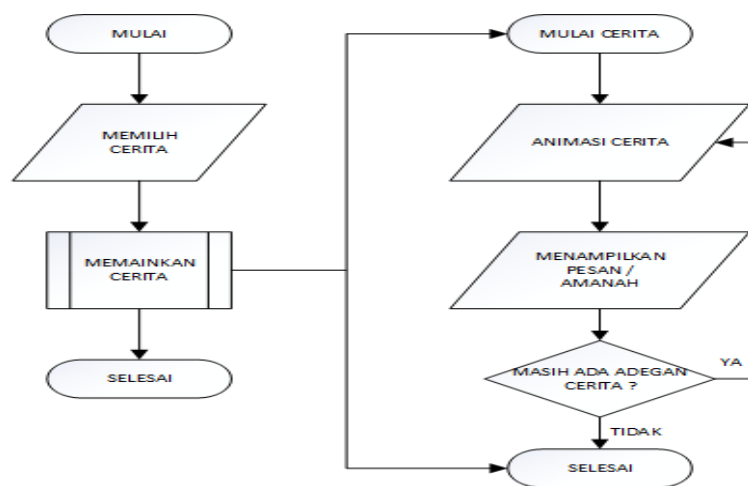
Aplikasi sindong diharapkan dapat menjadi media yang efisien dan efektif untuk mengedukasi anak-anak. Seperti yang telah dipaparkan pula diatas bahwa keterikatan anak-anak dengan gadget sangatlah tinggi, maka hal hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu alasan pemilihan aplikasi *Sindong* yang dioperasikan melalui gadget sebagai pengenalan cerita rakyat kepada anak-anak. Aplikasi

Sindong menjadi salah satu aspek yang diubah dari pengenalan cerita rakyat yang biasanya melalui cerita lisan atau buku bacaan dan buku ilustrasi. Aplikasi Sindong yang pastinya berperan sebagai *self-learning* yang mana dapat dimainkan oleh anak-anak kapan saja untuk mengisi waktu luang di luar jam belajar di sekolah. Aplikasi *Sindong* ini dipilih menjadi media dengan tujuan awal untuk mengedukasi anak-anak dalam sisi karakter dan moral melalui adegan-adegan dan cerita yang diilustrasikan di dalam aplikasi yang didesain sedemikian rupa dalam penekanan nilai-nilai moral yang presentasikan oleh tokoh imajinatif.

2.2. Proses Revitalisasi Dongeng Rakyat melalui Aplikasi *Sindong*

Dalam kesepakatan internasional yang telah dirumuskan dalam “The Burra Charter for Conservation of Placeof Cultural Significance” seperti yang dikutip dalam Zulkarnain (2010), bahwa revitalisasi merupakan salah satu bagian dari kegiatan pelestarian, yang mempunyai artisegenap proses pengelolaan suatu tempat agar makna kultural yang dikandungnya terpelihara dengan baik. Makna kultural yang dimaksud adalah makna dari tempat tersebut, seperti arti sejarah, budaya, tradisi, nilai keindahan, sosial, ekonomi, fungsi, iklim dan fisik.

Proses revitalisasi dongeng rakyat dilakukan dengan caramengubah model bahasa dari model paragraf naratif ke model paragraf persuasif melalui penyuntingan terhadap naskah asli dongeng. Paragraf persuasif adalah paragraf yang isinya berupa ajakan, atau himbauan kepada para pembacanya supaya bersedia melakukan seperti apa yang diutarakan oleh penulisnya. “Karangan persuasi adalah jenis karangan yang berisi ajakan, rayuan atau bujukan untuk mempengaruhi sehingga pembaca mau bertindak sesuai dengan kehendak pengarang” (Isdianti, 2016 : 3). Pengaplikasian gaya penulisan persuasif pada dongeng dapat mempengaruhi pola pikir dan emosi pembaca untuk mengimplikasikan pesan moral yang terdapat pada cerita.

Bentuk revitalisasi dongeng rakyat terefleksi pada *Flow Chart* dan *Work Chart*berikut:

Gambar 3.1 *Flow Chart*

Dari segi bahasa, menurut Rondang, Sumadi, dan Syahri (2012 : 2), penguasaan bahasa yang menarik, menggunakan diksi yang memainkan emosi, serta penulisan gaya prolog atau monolog yang merayu dapat membuat pembaca terhipnotis.

2.3. "Legenda Gunung Tangkuban Perahu", Sebuah Model

Tangkuban Perahu adalah satu diantara dongeng rakyat yang sangat populer di masyarakat kita. Dongeng ini banyak disebut dan disajikan pada buku-buku pelajaran Sekolah Dasar. Atas dasar fakta tersebut, maka legenda tersebut dijadikan model bagaimana revitalisasi diupayakan sehingga tujuan karya tulis ilmiah ini bisa tercapai. Revitalisasi dilakukan melalui 2 pendekatan yaitu 1) penulisan ulang dengan memodifikasi genre dari naratif ke persuasif; 2) penyajian dongeng dalam bentuk digital (digitalisasi).

2.3.1. Penulisan Ulang

Dalam bentuk aslinya, legenda Tangkuban Perahu tersajikan dalam bentuk genre naratif dengan tujuan untuk menghibur. Melalui penulisan ulang, legenda ini diformat dalam bentuk persuasif dengan menonjolkan pesan-pesan yang dieksplorasi dari legenda aslinya.

Berikut adalah kutipan narasi dan dialog yang dimunculkan pada aplikasi:

Narator: "Tahukah kamu dimana letak gunung tangkuban perahu?"

"Gunung tangkuban perahu berbentuk seperti perahu yang tertelungkup. Dan ternyata hal itu ada asal usulnya, lho."

Narasi ini dimaksudkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu (inquiry) anak yang disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami.

Di sebuah kerajaan di Jawa Barat, hiduplah Dayang Sumbi dan Anak laki-lakinya yang tampan bernama Sangkuriang. Sangkuriang gemar berburu di dalam hutan. Dan Anjingnya yang setia bernama Si Tumang selalu ikut serta bersamanya menemaninya berburu.

Narator: “Jika kamu ingin bermain diluar, mintalah orang dewasa untuk menemani, ya, karena berbahaya jika sendirian!”

Narasi ini adalah untuk penyampaian pesan akan bahaya keluar rumah pengawasan orang dewasa.

Suatu ketika, Sangkuriang menyuruh Si Tumang untuk mengambilkan binatang buruannya yang berhasil dia panah. Namun Si Tumang menolak. Sangkuriang pun marah dan mengusir Si Tumang.

Perbuatan Sangkuriang tidak patut untuk ditiru. Sayangilah binatang disekitar kalian, ya.

Saat Sangkuriang tiba di rumah. Dayang Sumbi bertanya-tanya kenapa Si Tumang tidak pulang bersamanya. Sangkuriang pun berkata bahwa dia sudah mengusir si tumang. Dayang Sumbi pun marah besar hingga memukul Sangkuriang dengan sendok nasi. Pukulannya terlalu keras hingga membuat bekas luka yang tidak bisa hilang.

Oh tidak! jangan sekali-kali memukul orang lain ya.

Sangkuriang pun sedih dan memutuskan untuk meninggalkan rumah.

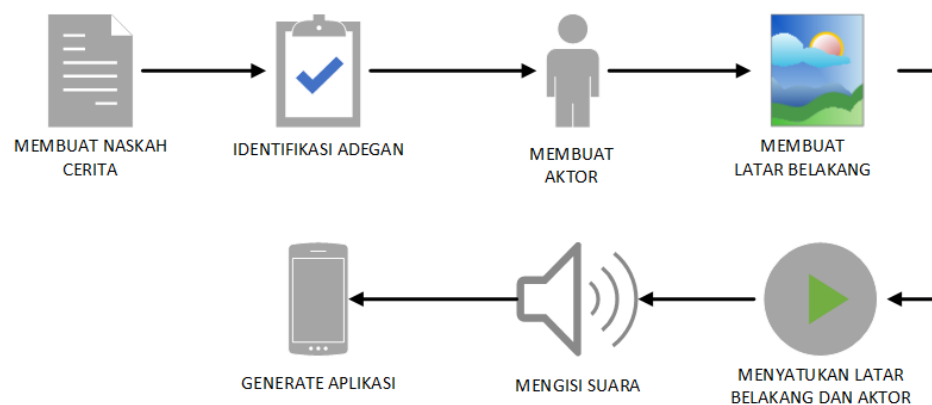
Sepeninggalnya Sangkuriang, Dayang Sumbi merasa menyesal atas perbuatannya.

Suatu ketika seorang pemuda yang bernama Jaka melamarnya dan sebentar lagi mereka pun menikah. Suatu ketika Pemuda tersebut memintanya untuk mengikatkan tali kepalanya sebelum berburu ke hutan. Dan betapa terkejutnya Dayang Sumbi melihat bekas luka yang tidak asing di kepala pemuda tersebut. Dayang sumbi pun bertanya bagaimana dia bisa mendapatkan luka tersebut. Setelah mendengarkan ceritanya, Dayang Sumbi pun menyadari bahwa sebenarnya pemuda tersebut adalah Sangkuriang, anaknya yang selama ini menghilang. Dayang Sumbi akhirnya membatalkan rencana pernikahan mereka. Karena dia tidak mungkin menikahi anaknya sendiri.

Sangkuriang pun tidak terima, dia masih ingin menikahi Dayang Sumbi. Meski Dayang Sumbi sudah mengatakan bahwa sebenarnya dia adalah anaknya, Sangkuriang masih tidak mempercayainya. Akhirnya dayang Sumbi memberi tantangan kepada Sangkuriang, "jika kamu bisa membuat perahu sebelum mata hari terbit, aku akan menikah denganmu." Sangkuriang pun menyanggupinya. Dia kerahkan semua teman-temannya dari bangsa Jin untuk membantunya. Namun dia gagal. Saat dia hampir menyelesaikan perahunya, matahari pun terbit. Sangkuriang kesal dan menendang perahu buatannya hingga melayang dan jatuh tertelungkup. Kesaktian Sangkuriang membuat perahu tersebut perlahan menjadi gunung, dan sekarang gunung itu dikenal sebagai gunung tangkuban perahu.

Begitulah cerita asal mula Gunung Tangkuban Perahu menurut Legenda rakyat Sunda. Pesanmoral yang bisa kita ambil dari sini adalah "selalu hargai dan dengarkan pendapat orang lain." Jika Sangkuriang bisa menghargai kata-kata Dayang Sumbi, maka dia tidak perlu melaksanakan syarat yang dibuat Dayang Sumbi.

2.3.2. Digitalisasi dengan Aplikasi Android

Proses yang kedua adalah, digitalisasi cerita dongeng model persuasif ke dalam aplikasi android. Sedangkan, alur pembuatan aplikasi Sindong dapat dilihat pada *work flow* di bawah ini:

Gambar. 3.2 *Work Chart*

Setelah dilakukan revitalisasi metode penulisan dongeng, *Work Chart* di atas merupakan proses revitalisasi selanjutnya yaitu digitalisasi.

Pertama-tama, pengidentifikasian adegan-adegan di dalam cerita untuk diperankan oleh tokoh pada aplikasi. Untuk menciptakan sebuah *icon*atau karakter yang diharapkan mudah diingat oleh anak-anak, *Sindong*, merupakan nama tokoh yang mendongengkan cerita persuasif pada aplikasi. Komunikasi dengan teknik persuasif ini menjadi keunikkan sendiri pada aplikasi ini, karena pada umumnya teknik mendongeng menggunakan model naratif.

Latar belakang yang menyesuaikan dengan cerita dibuat untuk menghasilkan aplikasi yang lebih menarik daripada hanya menyajikan dan tulisan. Tahapan akhir, menyatukan audio, tulisan, tokoh, dan, adegan-adegan di dalam cerita menjadi suatu keutuhan aplikasi yang kemudian diberinama *Sindong*, yang dapat diunggah di *Play Store*.

2.3.3. Jenis Multimedia yang Dirancang

Aplikasi multimedia yang digunakan dalam rancangan ini adalah Aplikasi *Sindong* sebagai media pendidikan anak. Aplikasi ini dapat di*download* melalui *Playstore*, sementara media elektronik yang digunakan adalah *android* yang banyak dimiliki oleh kebanyakan masyarakat Indonesia.

Software yang digunakan:

1. CorelDraw X6

   CorelDraw adalah *software* berbasis grafik vektor, yakni grafik yang dibentuk dengan menggunakan garis-garis dan kurva berdasarkan rumus matematik. Oleh karena berbasis grafik vektor, sehingga CorelDraw hanya bisa digunakan untuk menggambar 2D (dua dimensi).

   Pada pembuatan aplikasi ini, CorelDraw digunakan dalam proses pembuatan aktor-aktor (karakter) dan latar belakang (*background*) pada sebuah adegan.

2. Adobe Flash CS6

   Adobe Flash adalah software tool yang digunakan untuk membuat animasi. Hasil animasi yang dapat dihasilkan oleh Adobe Flash adalah berupa animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).

   Setelah memasukkan gambar latar belakang dan aksi-aksi aktor terhadap waktu, file suara dimasukan. Sehingga akan terintegrasi dengan visual animasi yang sudah dibuat.

3. Animasi transisi background

   Untuk memulai suatu adegan, transisi background dengan efek rotasi sedangkan properti-properti background menggunakan efek slide in. Rangkaian-rangkaian background disusun diatas terpian lingkaran, Dengan efek ini seolah-olah material-material background dapat bongkar-pasang seperti sebuah mainan sehingga sangat cocok dengan sasaran aplikasi ini yakni untuk anak-anak usia 6 – 10 tahun.

   Sedangkan untuk mengakhiri sesi adegan dan akan berpindah background material-material diberi efek slide out kemudian gambar background akan berputar ke kanan dengan efek rotasi.

BAB 3
ANALISIS DAN SINTESIS

3.1 Analisa *Sindong* sebagai Inovasi Strategi Revitalisasi Dongeng Rakyat Terhadap Pendidikan Karakter pada Anak

Huck, Hepler, dan Hickman (1987) memaparkan tentang definisi dongeng atau *folktales* yeng merupakan segala bentuk narasi baik itu tertulis atau oral, yang sudah ada dari tahun ke tahun. *"all forms of narrative, written, or oral, which have come to be handed down through the years"*. Dengan demikian, kebudayaan bangsa Indonesia, meliputi rekam jejak dari para leluhur tercemin di dalamnya. Oyekan Owomoyela dalam Ihueze (2015: 57) menjelaskan bahwa*folktales* atau dongeng rakyat mengilustrasikan tata cara hidup nenek moyang; cara beradaptasi, bermasyarakat, identitas diri, dan adat istiadat suatu bangsa:

> *"there is hardly any phase of tradition and life that is not affected or regulated by some aspect of the folklore, because it is the medium through which the behavioural values of the community, the cumulative wisdom and technology devised by, by gone ages are made available to the present generation and preserved for posterity"*.

Sejalan dengan kutipan di atas, dongeng rakyat Indonesia yang dituturkan secara turun temurun oleh nenek moyang banyak mengajarkan nilai-nilai luhur masyarakat Indonesia, nilai moral, dan pelajaran yang dapat diambil dibalik cerita-cerita nonfiktif tersebut, khususnya untuk anak-anak. Dongeng merupakan cerminan dari identitas budaya Indonesia yang merupakan penggambaran dari kearifan lokal. Di dalam cerita dongeng, bahasa, ras, etnik, nilai-nilai budaya, telah diilustrasikan oleh tokoh-tokoh khayalan dengan sederhana agar anak-anak mampu mengenai dan memahami kearifan lokal yang ingin disampaikan.

Terkait dengan potensi dari cerita dongeng yang menjadi salah satu sebuah sarana dalam memberikan edukasi moral dan pendidikan karakter, karakteristik cerita dongeng yang telah dibuat sedemikian rupa untuk anak-anak sebagai percontohan anak telah dijelaskan oleh Musfiroh (2008: 33-45) tentang berbagai macam unsur karakteristik di dalam cerita yang dapat mempengaruhi anak yaitu tema, pesan

moral, plot, tokoh dan penokohan, sudut pandang, latar, dan sarana kebahasaan. Untuk anak usia dini pesan moral harus ada baik eksplisit maupun implisit. Pesan moral diyakini dapat memberikan sebuah pembelajaran secara *self-learning* untuk anak yang merupakan bentuk dari pendidikan karakter melalui elemen-elemen yang terdapat pada cerita dongeng.

Pendidikan karakter berarti mengembangkan sistem kurikulum yang mengajarkan anak mengenai ciri khas yang dibutuhkan dalam membangun karakter yang bermoral. Inti dari pendidikan karakter adalah mengajarkan anak untuk mengembangkan kemampuannya bagaimana harus bertindak dan berperilaku yang benar sesuai norma di segala situasi sosial. Dengan adanya pendidikan karakter, anak-anak diharapkan dapat memahami nilai-nilai norma yang berlaku di masyarakat dan dapat membedakan mana perilaku yang benar dan mana yang salah.

> *"It deals with teaching students to develop the ability to decide how to behave in an appropriate manner in various social situations with the purpose of developing individuals who are capable of understanding moral values and who choose to do the right thing."* (Almerico, 2014 : 2).

Pendidikan karakter sangat penting dan dibutuhkan anak-anak untuk membangun moral mereka yang rentan rusak oleh perkembangan zaman, karena anak-anak berorientasi pada kehidupan sosial yang rentan mempengaruhi mereka kedalam hal-hal yang positif maupun negatif. Sehingga pendidikan moral dan karakter diperlukan untuk membentengi mereka menghadapi situasi masyarakat saat ini.

Sembilan karakter dasar yang dirumuskan oleh Herritage Foundation (Wiyani, 2013: 4849) yang merupakan tujuan pendidikan karakter yaitu: (1) Cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya, (2) tanggungjawab, disiplin, dan mandiri, (3) Jujur, (4) hormat dan santun, (5) kasih sayang, peduli dan kerjasama, (6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, (7) keadilan dan kepemimpinan, (8) baik dan rendah hati, (9) cinta damai, dan persatuan. Dari karakteristik dasar tersebut, pendidikan karakter akan terefleksikan dalam cerita dongeng anak yang di bawakan oleh karakter imajinatif di sehingga dapat menjadi bahan percontohan untuk anak-anak.

Didalam aplikasi *Sindong*, tindakan dan ucapan dari karakter utama menjadi hal utama yang ditekankan pada anak-anak saat mendengarkan dongeng. Dengan menggunakan karakter-karakter yang menjadi sorotan utama didalam dongeng, anak-anak akan lebih mudah mencerna dan memahami tindakan yang benar dan salah, maupun kebaikan dan perilaku moral yang sesuai dengan norma-norma di masyarakat. Seperti dikutip dari Almerico (2014 : 2) bahwa,

> *"It deals with teaching students to develop the ability to decide how to behave in an appropriate manner in various social situations with the purpose of developing individuals who are capable of understanding moral values and who choose to do the right thing"*.

Dengan memunculkan karakter berbudi luhur, seorang anak dapat memahami nilai-nilai moral yang disampaikan oleh karakter tersebut,

> *"As character education concepts are taught within the context of literature, students realize traits such as respect, honesty, courage, and kindness are real and interesting aspects of the world around them"* (Almerico, 2014 : 3).

Hal ini berarti bahwa seorang karakter dapat membawakan beberapa perilaku yang baik dan umum seperti rasa menghormati, kejujuran, keberanian dan kebaikan melalui konteks cerita dongeng.

Sebagai contohnya, dalam cerita Dayang Sumbi yang merupakan seorang ibu telah memukul Sangkuriang anaknya karena ia merasa kesal akan perbuatan anaknya. Hal ini tidak patut dicontoh karena kekesalan yang bersifat sementara tidak seharusnya menguasai diri kita sehingga kita menyakiti orang lain. Karakter yang mudah lepas kontrol ini tidak patut ditiru oleh anak-anak, agar mereka tidak meniru perbuatan ini maka tulisan persuasif yang digunakan memiliki redaksi: *"Oh tidak! Jangan sekali-kali memukul orang lain ya!"* agar bisa ditegaskan bahwa memukul orang lain karena marah merupakan tindakan yang salah, apalagi kepada orang tua, karena tersubut adalah tindakan yang durhaka. Pesan moral tersebut termasuk ke dalam jenis pendidikan karakter nomor 4 yaitu, sopan dan santun, karena sebagai makhluk sosial kita harus memiliki tingkah laku yang baik, sopan dan santun terhadap orang, terlebih kepada orang tua.

Esensi pendidikan karakter yang terilustrasikan pada aplikasi ini akan dibina langsung oleh karakter *Sindong* dengan teknik komunikasi persuasif untuk mempertegas pendidikan karakter yang tersirat pada cerita dongeng. Arif Hidayat (2009) menguraikan tentang peranan dongeng sebagai karya imajinatif dalam memberikan ilustrasi mengenai permasalahan-permasalahan yang harus disikapi oleh anak secara bijak agar pada saatnya nanti anak akan seperti tokoh "baik" dalam dongeng.

3.2. Analisa *Sindong* sebagai Inovasi Strategi Revitalisasi Dongeng Rakyat Terhadap Pelestarian Budaya

Pelestarian budaya Indonesia melalui revitalisasi dongeng rakyat berbasis android terlihat ketika anak-anak dapat bercerita dan memahami cerita yang dimainkan di dalam aplikasi. Hal ini sejalan dengan uji coba yang telah dilakukan oleh Tossa (2008) tentang potensi dongeng melalui metode *story telling* terhadap pelestarian budaya yakni

> *"If children would like to tell stories, then the teachers could help them rehearse. In this way, everyone around the children would be involved in the process of preserving Isan folk literature that might be forgotten".*

Dalam hal ini, *Sindong* mengadopsi metode yang sama yaitu pendekatan melalui *story telling* berbasiskan android sehingga anak-anak akan lebih mudah mengingat tentang cerita dongeng tersebut dan mampu mengamalkan nilai-nilai moral yang secara tersirat maupun tersurat disampaikan dalam aplikasi *Sindong*.

Disamping itu, esensi revitalisasi dongeng tampak pada penekanan kalimat-kalimat persuasif di aplikasi *Sindong* untuk membantu mengarahkan anak-anak ke dalam misi tokoh-tokoh di dalam cerita yang mempresentasikan nilai-nilai budaya Indonesia. Contoh kalimat persuasif dalam aplikasi tercermin pada kalimat berikut: "*Oh tidak! jangan sekali-kali memukul orang lain ya."*. Kalimat tersebut mencerminkan kebudayaan bangsa Indonesia yang memiliki budi pekerti luhur yang baik dan beradab, karena esensi dari suatu budaya tidak hanya menitik beratkan kepada kesenian, akan tetapi juga kepada budi pekerti, atau akhlak yang baik. Contoh kalimat persuasif di atas dapat diartikan bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang ramah tamah. Merevitalisasi dongeng ke dalam suatu bentuk tulisan yang baru adalah suatu upaya yang dilakukan dalam pelestarian identitas

budaya Indonesia, khususnya di kalangan anak-anak di mana angka peminat dongeng anak-anak yang kian luntur di era digital ini.

3.3. Analisa *Sindong* sebagai Inovasi Strategi Revitalisasi Dongeng Rakyat Terhadap Pemertahanan Identitas Budaya

Berbekal kreatifitas dan imajinasi, para leluhur telah menjadikan sastra lisan sebagai sumber inspirasi hidup. Berbagai nilai kearifan lokal tercerminkan dalam cerita dongeng. Dari segi kebermanfaatan, kearifan lokal dapat dipandang sebagai budaya yang menggambarkan padangangan hidup etnik tertentu. Dipaparkan oleh (Malawat, dkk: 571) bahwa cerita rakyat atau dongeng merupakan alat transmisi budaya lokal dan saksi sejarah hidup di masa lampau, serta media ekspresi dan representasi budaya. Cerita rakyat tidak hanya bermakna sebagai catatan harian tetapi juga dokumen sejarah kehidupan. Nilai-nilai kearifan budaya Indonesia yang ditonjolkan pada aplikasi *Sindong* salah satunya adalah berupa kostum adat istiadat suatu daerah di Indonesia yang dalam hal ini berfungsi sebagai identitas.. Dalam upaya pemertahanan identitas budaya bangsa ini, anak-anak diharapkan dapat mengenali keanekaragaman kostum adat berbagai daerah di Indonesia sebagai bentuk pengakuan terhadap keanekaragaman budaya Indonesia, salah satunya adalah melalui kostum.

Identitas kebudayaan bangsa Indonesia pada aplikasi Sindong juga tergambarkan pada kalimat persuasif seperti,

> "*Rajin sekali ya Bawang Putih, dimanapun dia berada, dia selalu menolong orang-orang yang membutuhkan bantuannya. Teman-teman, sudahkah kalian saling membantu sesama? Jangan lupa berbagi ya!"*.

Kalimat tersebut mengandung makna yang tersirat dalam bentuk pelestarian, dan menonjolkan identitas budaya Indonesia yakni kebersamaan, dan gotong royong, yang di era digital ini sudah jarang ditemui. Oleh karena itu, digitalisasi dari dongeng rakyat *paper-based* ke sebuah aplikasi dengan model tulisan persuasif tanpa menghilangkan unsur budaya di dalamnya merupakan sebuah upaya untuk melestarikan budaya itu sendiri dan sebagai upaya pemertahanan identitas budaya yang kian luntur di era digital ini. Sehingga, sasaran aplikasi *Sindong* ini adalah untuk anak-anak yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman tentang nilai-nilai budaya bangsa sebagai idiologi atau penciri identitas bangsa.

BAB 4
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Sindong, (Si Pendongeng) merupakan aplikasi dongeng anak terobosan terbaru dengan model penulisan persuasif dengan beberapa fitur terbaru yang dapat memudahkan anak dalam memahami cerita yang disampaikan. Aplikasi ini bertujuan sebagai media pendidikan karakter untuk anak dengen metode belajar *self-learning* dalam menghadapi tantangan-tantangan global yang membawa dampak negatif terhadap anak di era digital ini.

Disamping itu, *Sindong* merupakan sebuah revitalisasi dari cerita dongeng rakyat versi naratif ke model tulisan persuasif dengan melakukan *re-writing*dan*digitalizing*, sebagai upaya menyelamatkan kebudayaan Indonesia yang mulai luntur di tengah tantangan era digital

4.2 Rekomendasi

Di era globalisasi saat ini, percampuran budaya asing beserta produk-produknyadapat dengan mudah mempengaruhi pola hidup anak bangsa. Oleh karena itu, perlunya penguatan nilai-nilai positifuntuk anak-anak agar semakin jelas dalam mengenali hal-hal yang buruk. Penulis memberikan saran untuk membuat aplikasi dongeng rakyat yang serupa dengan menggunakan model penulisan persuasif agar semakin menambah referensi anak mengenai dongeng rakyat nusantara.

Disamping itu, peran serta dukungan pemerintah maupun masyarakat dibutuhkan dalam upaya pelestarian dan pemertahanan identitas budaya bangsa.Perlunya ada pengintegrasian dongeng rakyat Indonesia ke dalam kurikulum pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Hal lain yang dapat dilakukan pemerintah adalah menyelenggarakan berbagai seminar, lokakarya maupun pameran untuk menggugah kesadaran masyarakat akan pentingnya warisan budaya diantaranya dongeng yang syarat akan nilai-nilai kearifan di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Almerico, Gina M.. 2014. “Building character through literacy with children’s literature”. Research in Higher Education Journal.

Al-Qudsy, Muhaimin dan Nurhidayah, Ulfah. 2010. *Mendidik anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta: Madania. Print

Burn, A. 2010. Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practitioners. New York, NY: Rouledge. 2010. Print

Denny Mahardy. 2015. KPAI: Ribuan Anak Indonesia jadi Korban Pornografi Internet. http://tekno.liputan6.com/read/2173844/kpai-ribuan-anak-indonesia-jadi-korban-pornografi-internet, 13 Januari 2017.

Hidayat, Arif. 2009. “Pengaruh Dongeng Dalam Masa Kanak-kanak Terhadap Perkembangan Seseorang Jurnal Studi Gender & Anak”. *Jurnal Studi Gender dan Anak*. 4 (2), 335-344.

Huck, Charlotte S.dkk. 1987. *Children Literature in the Elementary School*, USA: Holt, Rinehart and Winston Inc. Print

Ihueze, Olivia Adaobi. 2015. “Folklore in Literature: A Tool for Culture Preservation and Entertainment”. *International Journal of Humanities and Social Science Invention* ISSN (Online): 2319 – 7722, ISSN (Print): 2319 – 7714 www.ijhssi.org Volume 4 Issue 4 || April. 2015 || PP.57-61

Isdianti. *Model Pembelajaran Menulis Karangan Persuasi Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas V*. Web. 2016.

Jalongo, Mary Renck. 2007. *Early Childhood Language Arts*. USA: Pearson Education, Inc. Print

Malawat Insum, Suryono Djoko, dkk. *Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat Manarmakeri: Konferensi Nasional dan Sastra III.* Web. 1 April 2017.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana. Print

Mustakim, Muh. Nur. 2005. *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Print

Rondang, Novian Vita, dkk, Karakteristik Karangan Persuasi Siswa X SMA Negeri 1 Magetan Tahun Pelajaran 2012/2013. Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2013. Web. 1 April 2017.

Tossa, Wajuppa. 2008. “Storrytelling, A Means to Revitalize A Disappearing Language and Culture in Northeast Thailand”. *Wajuppa. Knowledge Quest*, v36 n5 p50-56 May-June. Print

Veronica, Anne H, dkk. *Perancangan Media Digital Interaktif Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun*. N.d. Web. 2017.

Zulkarnain, Iskandar. 2010. “Studi Penyusunan Kriteria Perencanaan Pelestarian Kawasan Bersejarah Sunda Kelapa Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP)”. *Jurnal PLANESATM*. 1 (1), 36-44.

Lampiran-lampiran

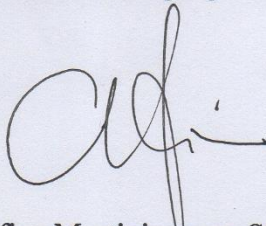
1. **Model Desain Aplikasi *Sindong***

Gambar 1. Model Tokoh di dalam Aplikasi

Gambar 2. Model Sindong

2. Surat Peryataan Penulis

SURAT PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andra Fakhrian
Tempat/Tanggal Lahir : Sampit, 3 September 1996
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Sultan Agung Semarang
Judul Karya Tulis :
SINDONG, Inovasi Strategi Revitalisasi Dongeng Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter, Pelestarian dan Pemertahanan Identitas Budaya di Era Digital

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Tulis yang saya sampaikan pada kegiatan Pilmapres ini adalah benar karya saya sendiri tanpa tindakan plagiarisme dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba karya tulis.

Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tersebut tidak benar, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk pembatalan predikat Mahasiswa Berprestasi.

Semarang, 4 Mei 2017

Mengetahui,
Dosen Pendamping

Afina Murtiningrum, SS, MA
NIDN. 0609037903

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL
TGL.
C2EC3AEF256212099
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Andra Fakhrian
NIM. 30801400160

2. Curriculum Vitae

I recently major English Literature in Sultan Agung Islamic University Indonesia, World Class Islamic University. I am considered by my colleagues to be enthusiastic and hardworking; I will give my best at everything I do. Having held several posts of responsibility within work as well as at university, this has required me to be responsible and reliable in dealing with a variety of demanding situations.

I became the vice president of Sultan Agung Islamic University Semarang, the initiator of Fairy Tales Research Community Semarang, and actively contributed myself in several International seminars, organizations, conferences, summit and volunteerism. Thereof, it has expanded my skills and versatility.

Personal information	
First name(s) / Surname(s)	**Andra Fakhrian**
Address(es)	Jalan Desmon Ali 64, Baamang Tengah II, Sampit, Central Kalimantan, Indonesia
Telephone(s)	Mobile: (+62) 85251779092
Fax(es)	-
E-mail	Fakhrian.andra@gmail.com
Nationality	Indonesia
Date of birth	September 03, 1996
Gender	Male
Education	
(1) Dates	Augustus 2014 - Present
Title of qualification awarded	Bachelor of Art (BA) – Student (Semester 6)
Name of university	Sultan Agung Islamic University, Semarang
Principal subjects/occupational skill covered	English Literature
Awards	
(1) Dates	May 2013 to May 2015
Title of qualification awarded	**Environmental Ambassador of Central Kalimantan**
(2) Dates	June 2010
Title of qualification awarded	**Best *Gashuku* (Karate's Graduation) in Kalimantan Zone**

(3) Dates	2017
Title of qualification awarded	**The First Winner Mahasiawa Berprestasi Kopertis VI Jaw Tengah 2017**
(4) Dates	
Title of qualification awarded	2016
	The Vibrant and Active Participant in GYPF, Chandigarh, India

Publication:
(Journal and International Proceeding)

- Understanding of Indonesia's Culture by Knowing the Uniqueness of *Dayak.*
  (Published by Ubbudiyah University, Banda Aceh, Indonesia in International conference proceeding (IJICIMBI), 2014).
- Saved an Eye for an Eye. The Grace Hagia Sophia, the Christian Church Touched by Islamic Civilization.
  (Published by International Islamic University Malaysia in International conference proceeding (IYSC), 2016).
- Understanding of the Global Environmental Challenges and Human Bad Habit: Let's Create a Better Planet.
  (Published by Maltepe University Istanbul, Turkey in International conference proceeding (SCIR), 2015).
- The Analysis of Shakespearean Implicature in the Play *The Merchant of Venice* (Published the Literary Herald, ISSN: 2454-3365, Vol. 2, Issue 3, 2016).
- Children's Dream: Reading Beyond the Idolized Disney's King and Prince (Published in International Journal of Advanced Research, Int. J. Adv. Res. 4(11). 1983-185).
- The America's Chronically Gap Skin-Colors, the Bourgeois, and the Bee's Tension as Discovered in Akeelah: A Logotherapy Approach (Published in Journal of English Education, Literature, and Culture, Vol. 1. No. 2, 2016).
- Three Grenades' Pursuit of Logotherapy under the Self-Efficacy Beliefs (Published in the English

- Literature Journal, ISSN: 2348-3288, Vol. 3, No. 5 (2016): 710-714).
- A Smile of Dying: Hazel and Gus's Pursuit of a Lively Live (Published in The English Literature Journal, ISSN: 2348-3288, Vol. 3, No. 4 (2016): 658-661).
- The Sea Witch and the Alliances: The Power of Eyes Contact in Disney's *Little Mermaid* (Published in The English Literature Journal, ISSN: 2348-3288, Vol. 3, No. 6 (2016): 768-770).

Work Experience

(1) Dates (from - to): March 2011 – March 2012

Occupation or position held: Karate's Trainer

Main Activities and responsibilities: Trainer

Name and address of employer: Willmar Group Palm Oil Company Sampit
Jalan Sampit – Pangkalanbun Km 61, Sampit, Central Kalimantan, Indonesia

Description:

The role as a team member in Karate was very demanding for me, as it required me to be aware of my surroundings and respond quickly to the demands of the difficulties movement in Karate. As a trainer it taught me to be more disciplines and patient, when handled all security officers which were for about 200 participants, all of them have different questions and movements that need to be answered and corrected.
I am expected as an experienced member of the team to supervise the running of the shift in periods of changeover where the head-trainers are unavailable. Working there for several years, I learnt to work and interact with many people and to deal with participants of many different personalities.

Organizational skills and Competences

Vice President of Sultan Agung English Club 2017.

Community Description

The Founder of Fairy Tales Research Community Semarang (FTRC) at Sultan Agung Islamic University, Semarang.
Fairy Tales Research Community Semarang is the place for a college students who are interested in writing an academic paper

Research Experiences

under the concern of children literature. Begin on January 2016, placed at Unissula, this community has a partnership with EDULITE journal indexed by Google Scholar, IPI, Moraref, Sinta, and Indonesia One Research. The purpose of this community is to build a critical thinking on students by writing. As this community focuses on children literature, the students tend to make critic about children's literary work and the output after publishing the article through double blind peer review by EDULITE's reviewer, the member of Fairy Tale Research Community also jump into the volunteerism in children's community in Semarang regularly such as Rumah Pintar, Small Initiative Rumah Lentera, and Panti Asuhan Noor Hidayah. Besides the volunteerism, the regular schedule of the community is on Thursday, 3 pm to 5 pm at 5th floor GKB, Unissula, open for all students in Semarang.

- **A Research Assistant to Mrs. Idha Nurhamidah, S.S., M.Hum.**
  "Analisis Kesadaran Lintas Budaya dan Budaya Akademik Islami (BudAI) Bagi Calon Wisudawan Fakultas Bahasa Unissula"
- "Analisis Tenor dalam Pidato Donald Trump pada Kovensi Nasional Partai Republic Tahun 2016"

Volunteerism Experiences

(1)	
Dates	June 2014
Name of Event	Plant 1000 Trees
Main activities	Young generation asked to plant trees at the area of Rumah Pelangi Pontianak, West Kalimantan.
Description	Under the threat of global warming which was highly increased day by day, Environmental department of Kalimantan held a volunteerism to plant 1000 trees at thearea of bare soil as a movement to save the earth. On the event, I learnt how to manage the time and trusting somebody as a leader to lead the event in order to give us instructions, because planting 1000 trees

	was not that easy as Imagined. Finally, under one instruction, leadership skills and skill of time management, all volunteers succeed to finish the job.
(2) Dates	July 2014
Name of Event	Ramadhan Camp with SAEC
Main activities	Teaching English at Orphanage TPA AL- Hidayah Semarang
Description	Ramadhan Camp with Saec was an annual event which held in every Ramdhan at Orphanage TPA. UKM SAEC members' taught English for children's at TPA, including to teach them reading, writing a simple vocabularies. Still, besides teaching English, we also helped them to teach reciting Al- Quran, and helping them in finishing their school homework. Meanwhile, because the event held in Ramadhan, we learnt to be more patient and focus to give them materials, numbers of children were sleepy, hungry, and losing of their focus because thinking of foods. However, dealing with those challenges, we asked them to play again until iftar.

Training/ Conference/ Summit Experiences

- The Representative of Indonesia on Student Congress International Relations (SCIR) in Istanbul, Turkey, 2015, as a speaker.
- The Representative of Indonesia on Global Youth Peace Fest (GYPF) in Chandigarh, India, 2015, as a participant (Awarded as Vibrant and Active Participant).
- The Representative of Indonesia on International Young Scholar Conference (IYSC) in Kuala Lumpur, Malaysia, 2016, as a speaker.
- Participated on the First Join International Conference of Indonesia-Malaysia- Bangladesh-Ireland (IJICIMBI) in Banda Aceh, Indonesia, 2015, as a speaker.
- Participated in Leadership and Management training in Semarang, Indonesia, 2014, as a participant.
- Invited Speaker to National Seminar "Let's Create a Critical Young Generation through Writing Essay" at Sultan Agung Islamic University, Semarang, 2016.

- Participated in ASIA International Multidiciplinary Conference 2017, Johor Bahhru, 2017, as speaker.

Adjudicator Experiences

- Adjudicator of English debate interfaculty Competition at Sultan Agung Islamic University, Semarang, Indonesia 2015.
- Adjudicator of English Debate "Porseniki" at Sultan Agung Islamic University Semarang, 2016.
- N1- Adjudicator of National University English Debate Competition at ISI Surakarta, Indonesia, 2015.
- N1- Adjudicator of Machung English Debate Competition at Machung University Malang, Indonesia, 2015
- A Chief of Adjudicator of English Debate Competition on College Student Olympiad Interfaculty of Sultan Agung Islamic University, Semarang, 2016.
- A Chief of Adjudicator on Essay Competition Hosted by Laviosa Unissula, in Semarang, Central Java, Indonesia, 2015.

Additional Information

- The 1st Winner of Karate *"Kumite"* (2008, 2010), *"Kata"* (2012, 2013, 2014) in Region Level, Sampit, Central Kalimantan, Indonesia.
- The 1st Winner of English Debate Level A in Province Level, Sampit, Central Kalimantan, Indonesia, 2012.